
Cette première partie a une double vocation :

1. Vous faire découvrir ou redécouvrir

- les règles du jeu d'échecs ;
- les déplacements de chaque pièce ;
- l'échec et mat, le pat ;
- les techniques de base pour faire échec et mat ;
- les coups spéciaux ;
- la notation des coups.

2. Vous proposer une progression pour faire découvrir à votre tour le jeu d'échecs aux élèves.

Elle a donc un statut particulier dans cet ouvrage puisque sa compréhension est la condition *sine qua non* de la lecture et de l'application de toutes les activités qui suivront. Pour la rendre moins didactique, nous avons toutefois pris le parti de la nourrir de quelques activités pour la classe... ou pour vous!

LES RÈGLES GÉNÉRALES DU JEU D'ÉCHECS



Quelle progression pour la découverte du jeu d'échecs ?

Au cours des activités suivantes, nous allons détailler, famille par famille, les déplacements possibles des différentes pièces du jeu. Cet ordre de présentation aux élèves n'est nullement aléatoire. Nous présenterons ainsi successivement: le Roi, la Dame, la Tour, le Fou, le pion et le Cavalier. C'est cet ordre qui justifiera la progression proposée ultérieurement.

1. Nous commencerons par le Roi. Pourquoi, justement, apprendre le déplacement du Roi en premier ?

– c'est la pièce la plus importante puisque le but du jeu consiste à le capturer. Il semble, dès lors, naturel de faire connaissance au plus tôt avec cette pièce;

– plus encore, c'est la nature de cette pièce qui fait basculer le jeu d'échecs d'un simple jeu d'extermination vers un jeu plus complexe de prise de pouvoir. Le Roi peut être capturé sans qu'aucune pièce n'ait été prise ou échangée de toute la partie! Cette condition particulière si extraordinaire est de fait la condition *sine qua non* du jeu d'échecs! Il est très important que les jeunes joueurs et les débutants aient conscience très tôt de la nature particulière de cette pièce et de ce jeu;

– comme il ne peut être pris, le Roi est la seule pièce soumise à un interdit et à une obligation. Il est interdit de l'exposer volontairement au danger et il est obligatoire de le défendre s'il est attaqué. Cette particularité mérite que le Roi soit mis en exergue et traité avant les autres pièces, qui ont toutes un statut égal entre elles;

– toute position d'une partie d'échecs aura un point commun au moins: la présence des deux Rois (la plupart des logiciels d'échecs «refusent» de sauvegarder une position dans laquelle il manquerait un Roi!). Il semble donc naturel de présenter le Roi aux élèves sans attendre. Toujours présent sur l'échiquier, du premier au dernier coup de la partie, le Roi sera la pièce qui est l'objet de toutes les attentions.

2. L'apprentissage du déplacement de la Dame vient ensuite. Comment justifier ce parti pris ?

– d'une part, c'est la pièce la plus puissante du jeu. Les élèves les plus jeunes veulent rapidement expérimenter les possibilités des pièces

puissantes. En outre, ses déplacements rapides sont source de nombreux exercices d'observation et d'application;

– d'autre part, et surtout, connaître le déplacement de la Dame permet d'aborder deux notions essentielles pour bien comprendre le jeu d'échecs : l'échec au Roi et l'échec et mat. Il est souhaitable, pour plusieurs raisons, d'aborder ces notions au plus vite. Pour des raisons pédagogiques, car un élève qui ne fait pas échec et mat rapidement en reste fréquemment à l'idée que le jeu d'échecs consiste à capturer les pièces de son adversaire. Pour des raisons pratiques, car savoir faire échec et mat est une compétence universelle et très « parlante », même pour des élèves ne sachant pas jouer. Quoi qu'il arrive par la suite, chaque élève saura faire échec et mat. Non seulement il aura réussi quelque chose, mais encore il pourra en parler positivement autour de lui. N'oublions pas que le jeu d'échecs est complexe et que chaque réussite doit être valorisée.

Après avoir appris à déplacer le Roi et la Dame, on en vient donc à l'apprentissage de l'échec et de l'échec et mat. On revient ensuite aux déplacements des autres pièces.

3. La Tour succède à la Dame. On pourrait objecter, à bon droit, que l'ordre logique d'apprentissage aurait été de découvrir la Tour et le Fou avant la Dame puisque les déplacements de ces pièces sont plus simples et sont la décomposition des mouvements de la Dame. Cela dit, il est beaucoup plus difficile d'apprendre à faire échec et mat avec une Tour qu'avec la Dame. Or, c'était notre objectif. L'apprentissage du déplacement de la Tour ne présente aucune difficulté particulière : ses déplacements horizontaux et verticaux sont simples à mémoriser.

Après avoir appris à déplacer la Tour, on en vient à l'apprentissage de deux autres méthodes classiques de mat avec deux Tours et Roi contre Roi puis Tour et Roi contre Roi.

4. Le Fou ne se caractérise pas par la complexité de ses déplacements. Il se déplace exclusivement sur les diagonales et complète l'action de la Tour. D'ailleurs, on pourrait dire que les déplacements de la Dame se résument aux déplacements conjugués du Fou et de la Tour. Il est important toutefois de noter et de faire remarquer aux élèves qu'un Fou se déplace exclusivement sur les cases de sa couleur (le Fou de cases blanches sur les cases blanches, le Fou de cases noires sur les cases noires). On remarquera d'emblée aussi qu'en début de partie chaque

camp dispose d'un Fou de cases blanches et d'un Fou de cases noires. Chacun peut aller sur 32 cases. Disposer de ces deux Fous permet d'additionner leurs forces de sorte qu'ils peuvent, à eux deux, parcourir les 64 cases de l'échiquier. Cette paire de Fous est, de ce fait, souvent préservée ou recherchée par les joueurs.

Après avoir étudié le Fou, il est possible d'initier les plus grands (à partir du cycle 3) à la méthode classique de mat avec deux Fous et Roi contre Roi. Elle est toutefois trop complexe pour être proposée *in extenso* dans ce livre. Aussi vous sera proposée dans la bibliographie une référence pour apprendre et maîtriser cette technique.

5. Il serait alors logique d'apprendre à déplacer le Cavalier (dont la valeur théorique est équivalente à celle du Fou) et de repousser l'apprentissage du pion en dernier. Mais cette logique se heurte, selon nous, à un certain nombre d'obstacles pratiques :

- le pion est le « faux ami » par excellence. Pire, la connaissance du déplacement des pions du jeu de Dames est un « faux pré-requis ». Les pions des échecs et des Dames ne font rien de la même façon. Le risque couru est pourtant le suivant : les élèves impatientes d'en terminer avec les déplacements des pièces sont moins réceptifs à l'apprentissage des déplacements du pion s'il vient en dernier, se disant qu'il doit plus ou moins se déplacer comme au jeu de dames ;
- le pion est la plus petite unité du jeu d'échecs. Chaque camp dispose de huit pions, lesquels donnent, dans un premier temps, le sentiment de « gêner » le déplacement des autres pièces en début de partie. De ce fait, les débutants pensent que jouer les pions est bénin et que leur sort n'influe que peu sur une partie. Or, il n'est rien de plus faux. Il semble donc important de ne pas reléguer l'apprentissage du pion en dernier ;
- le pion a un mode de déplacement très particulier. Il ne se déplace pas toujours de la même façon, ne prend pas comme il se déplace et ne peut, sous aucun prétexte, revenir en arrière, même pour manger. Son caractère exceptionnel vaut qu'on lui réserve une place bien particulière dans notre progression.

6. Le Cavalier vient en dernier dans la progression que nous vous proposons. C'est une pièce originale à plusieurs titres :

- même si son déplacement en « L » a quelque chose de géométrique, il n'a en rien le caractère rectiligne de celui des autres pièces. De ce fait,

il est plus complexe et sa mémorisation nécessite parfois un peu plus de temps et de pratique;

- c’est la seule pièce qui « saute » par-dessus les pièces amies et par-dessus les pièces adverses au cours de son déplacement;
- les élèves aiment les Cavaliers. Or, l’apprentissage des règles peut être long (de l’ordre de quatre à six semaines, à raison d’une heure par semaine). En repoussant en dernier l’apprentissage du Cavalier, on peut maintenir la motivation des élèves intacte.

Quel volume horaire consacrer au jeu d’échecs ?

Le jeu d’échecs peut être une activité très chronophage. Aussi convient-il de ne pas se laisser déborder et d’adopter une démarche claire avec les élèves. C’est un jeu certes, mais jouer peut être sérieux et requiert de la méthode.

De manière générale, on consacra une heure au jeu d’échecs en classe par semaine. Ce volume horaire permet d’envisager la progression suivante sur les six premières semaines :

- S1 à S6: la découverte du jeu et des règles de la rentrée à la Toussaint;
- S1: l’échiquier et le Roi;
- S2: la Dame, l’échec, l’échec et mat. Mise en pratique: l’échec et mat avec Roi et Dame contre Roi;
- S3: la Tour et l’échec et mat Roi et deux Tours contre Roi (pour les plus grands et les plus rapides, on abordera le mat avec Roi et Tour contre Roi);
- S4: le Fou (la séance étant courte, on pourra revenir sur les techniques d’échec et mat étudiées précédemment);
- S5: le pion;
- S6: le Cavalier.

Cette ébauche de progression n’est pas monolithique. Elle dépend de l’âge et du niveau des élèves. Elle dépend aussi du volume horaire que vous pourrez y consacrer. Vous pouvez en outre y intégrer des jeux de parcours, d’enquêtes, d’observation. Vous pouvez décider de consacrer

LES RÈGLES GÉNÉRALES DU JEU D'ÉCHECS



plus de temps aux pièces les plus difficiles (pions et Cavaliers) ou aux notions les plus complexes (le mat et le pat).

Ne perdez toutefois pas de vue le *pacte ludique*. Même s'il est sérieux, le jeu d'échecs reste un jeu. En cela, il est porteur d'une promesse essentielle aux yeux des élèves : **savoir jouer et pouvoir jouer**. Il paraît important que les élèves puissent communiquer à leur entourage leur goût du jeu. Celui-ci sera entretenu par des réussites comme connaître le déplacement de toutes les pièces, savoir faire échec et mat, savoir placer les pièces en début de partie, savoir jouer une partie entière...